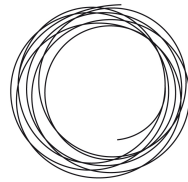
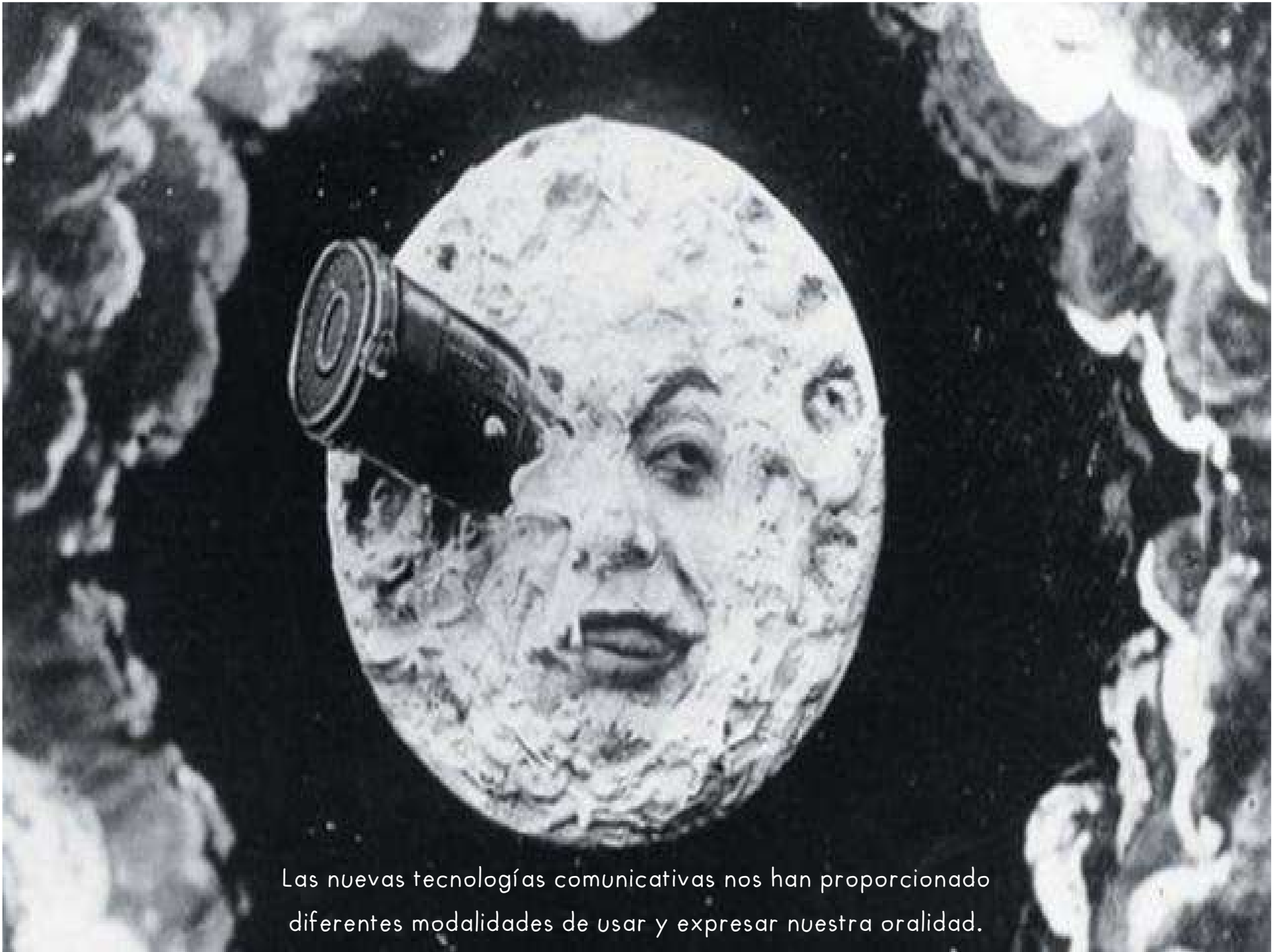


DE LO ORAL A LO DIGITAL

Unpunto curioso





Las nuevas tecnologías comunicativas nos han proporcionado diferentes modalidades de usar y expresar nuestra oralidad.

BLA BLA
BLA BLA

BLA BLA
BLA BLA



ESQUEMA DEL CURSO

ESQUEMA DEL CURSO

1. Razones fundamentales por las que promover la lectura.
2. De lo oral a lo digital: presentación general.

PRÁCTICA: presentación del perfil en PINTEREST como el tablón donde colgar todos los recursos, actividades y herramientas presentadas. Invitación a todos los participantes a colaborar en el tablón enviando sus aportaciones al correo.

3. De lo oral al VIDEO.

- Cómo contar un cuento y no morir en el intento.
- Historias animadas. YOUTUBE Y VIMEO.
- Historias narradas. CANAL UNPUNTOCURIOSO.
- Historias digitalizadas. SLIDESHARE E ISSUU.

4. De lo oral al AUDIO.

- Creación de podcasts.
 - Herramienta para grabar: smartphone, tableta u ordenador.
- PRÁCTICA: grabación de podcasts de poemas o relato y subida de los mismos a MOOX y a PINTEREST.

5. De lo oral a las PROPUESTAS CREATIVAS.

- Creaciones digitales propias.
 - Creaciones analógicas traspasadas al digital.
- PRÁCTICA: lectura de un álbum ilustrado sin que los participantes vean las imágenes. Después cada uno recibe un fragmento del texto y es el encargado de ilustrarlo. Se juntan todas las ilustraciones en un documento digital gracias a la app TinyScan y se suben a una herramienta para hacer libros digitales como Issuu o FlipSnack. Después cada participante justifica cómo y por qué ha decidido ilustrar el texto del modo que lo ha hecho. Finalmente, se lee de nuevo el álbum ilustrado enseñándoles las imágenes para que descubran el punto de vista del autor.

6. De lo oral a los JUEGOS.

- Gamificación: aprender a través de juegos.

- La PDI, posibilidades de juego: SMART EXCHANGE.
- Otros juegos para trabajar primeros conceptos.

7. De lo oral a las PÁGINAS WEB.

- Sitios webs de personajes literarios para alumnos.
 - Sitios webs o comunidades educativas para docentes.
- PRÁCTICA: La Quiniela de los personajes literarios. Hay que descubrir a través de una peculiar quiniela cuáles de los siguientes personajes nacieron en los libros y luego llegaron a la televisión o al cine.

10. De lo oral a las APLICACIONES.

- Selección de lecturas que tienen sus propias apps.
- Recomendadores de aplicaciones para niños.
- Otras aplicaciones, otras posibilidades para el aula.

11. De lo oral a la TECNOLOGÍA DEL FUTURO.

- Realidad pero aumentada. Un acercamiento.
 - Generadores de códigos QR.
- PRÁCTICA: crearemos una exposición artística integrando la tecnología de los códigos QR. Cada docente recibe un código con el concepto que define, y su tarea es ilustrar ese concepto y además integrar el QR como parte de la ilustración, de manera que forma parte del propio concepto. Al finalizar haremos una visita guiada por la exposición.

12. BIBLIOGRAFÍA y DESPEDIDA.

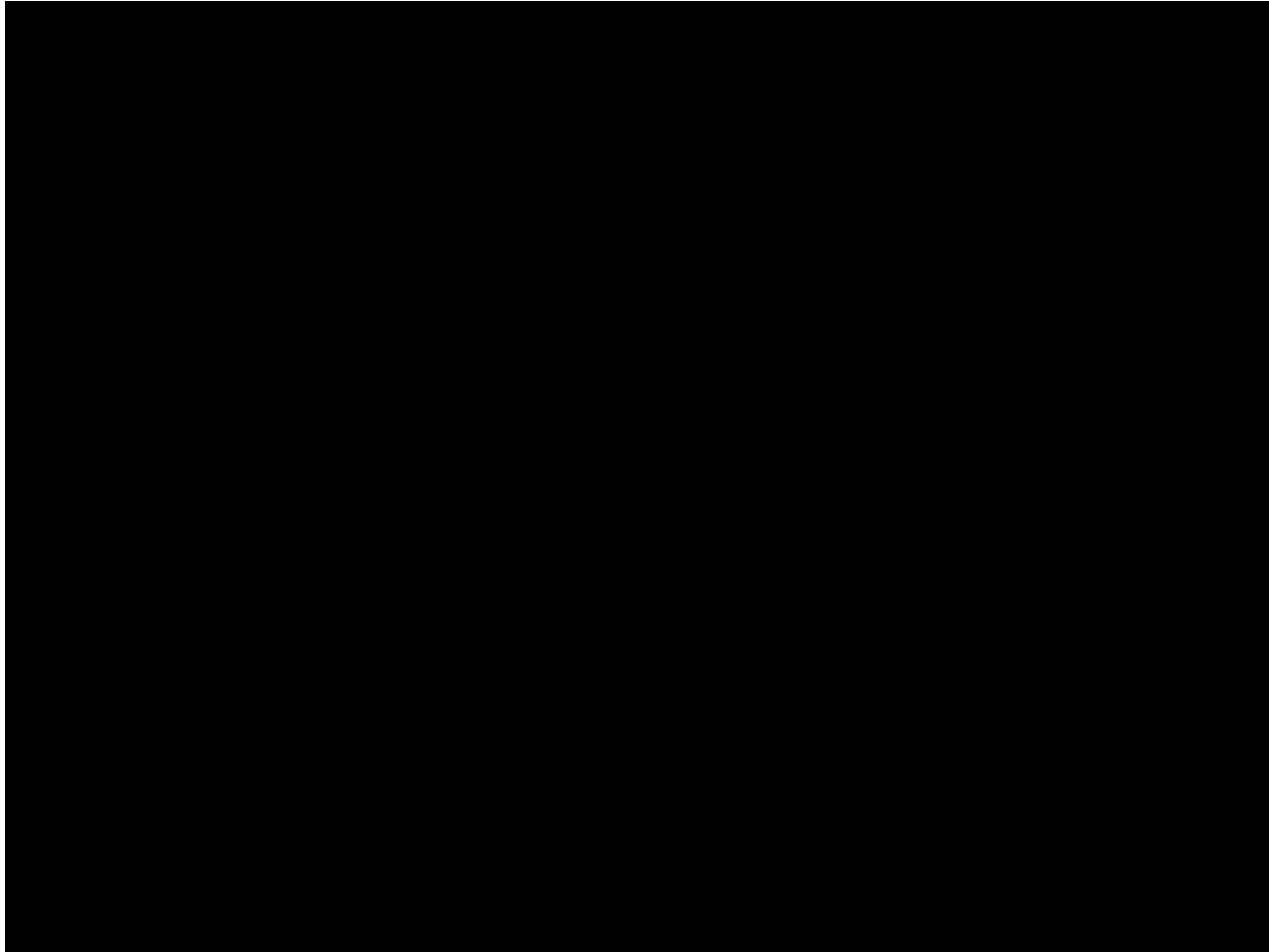
- Herramientas para compartir recursos.
 - Scoop: agregador de contenidos de interés.
 - AnooBit: estantería virtual para lecturas.
 - Pinterest: tablón para compartir imágenes y enlaces.
 - Redes sociales: intercambio de recursos.
- PRÁCTICA: proponemos la realización de un espectáculo de Micro Abierto en el que los participantes compartan sus creaciones, la más destacada del curso o sus inquietudes, a modo de resumen.

RAZONES FUNDAMENTALES PARA PROMOVER LA LECTURA

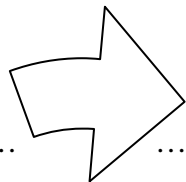
- Leer abre las puertas de nuevos mundos.
- Fomenta la tolerancia y acerca otras culturas.
- Contribuye al desarrollo personal.
- Proporciona vías de expresión.
- Facilita el acceso a otros medios.
- Es un proceso que se realiza en compañía.
- Desarrolla el sentido crítico.
- Mejora el rendimiento escolar.
- Incrementa la imaginación y creatividad.
- Es un instrumento de ocio sin barreras.



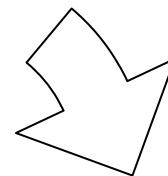
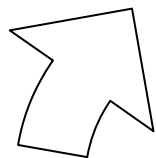
UNA PALABRA



De la oralidad...

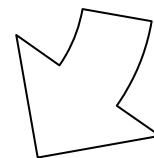
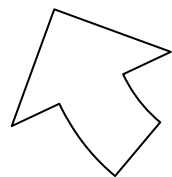


...a los libros...



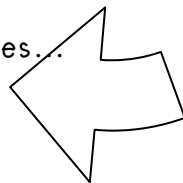
...pasando por la música

...hasta la lectura
de páginas web



...y aplicaciones...

...propuestas
creativas...



1. De la ORALIDAD...
- 2... a los LIBROS...
- 3... Pasando por la MÚSICA,...
- 4... Propuestas CREATIVAS, ...
- 5... Y APLICACIONES...
- 6... Hasta la lectura de PÁGINAS WEB.

1. De la oralidad...

- La oralidad está presente en la vida del niño desde muy pequeño a través del folclore: nanas, juegos rimados, adivinanzas, retahílas, trabalenguas, oraciones...
- Los niños poseen una inclinación innata al ritmo y la rima y disfrutan espontáneamente de los poemas.
- Estimulan la participación de los niños en lo que se les cuenta. Les divierte la posibilidad de poderse anticipar, de poder repetir.
- Se convierten en un medio excelente para el adulto que quiere comunicarse con los niños y transmitir su afecto.

Cinco ratoncitos

Cinco ratoncitos
De colita gris
Mueven las orejas,
Mueven la nariz.
Abren los ojitos,
Comen sin cesar,
Por si viene el gato,
Y les comerá.
Comen un quesito,
Y a su casa van.
Cerrando las puertas,
A dormir se van.

Unilla

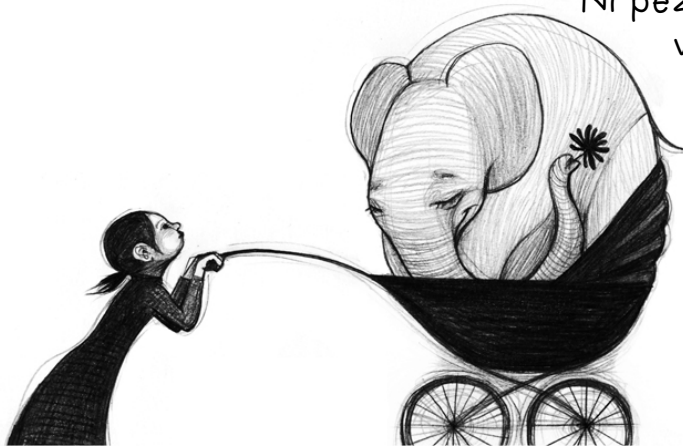
Unilla,
Dosilla,
tresilla,
cuartana,
color de manzana,
curruco de pez.
Con ésta y con ésta
ya tengo diez.

1, 2, 3

1,2, 3
Soy un pez.
4,5,6
Pez o gallo, como
gustéis
7
Ni pez ni gallo,
vete

Penny Pointers

Penny Pointers up
Penny pointers down.
Penny pointers dancing
All around the town.
Dancing in your shoulders,
Dancing in your head.
Dancing in your tummy.
Now tuck them into bed.



Colección para padres y maestros

-Cantares y decires. Antología del folclore infantil. Carlos Reviejo/ Eduardo Soler. SM, 2008

-- Canto y cuento. Antología poética para niños. Carlos reviejo/ Eduardo Soler. SM, 2006

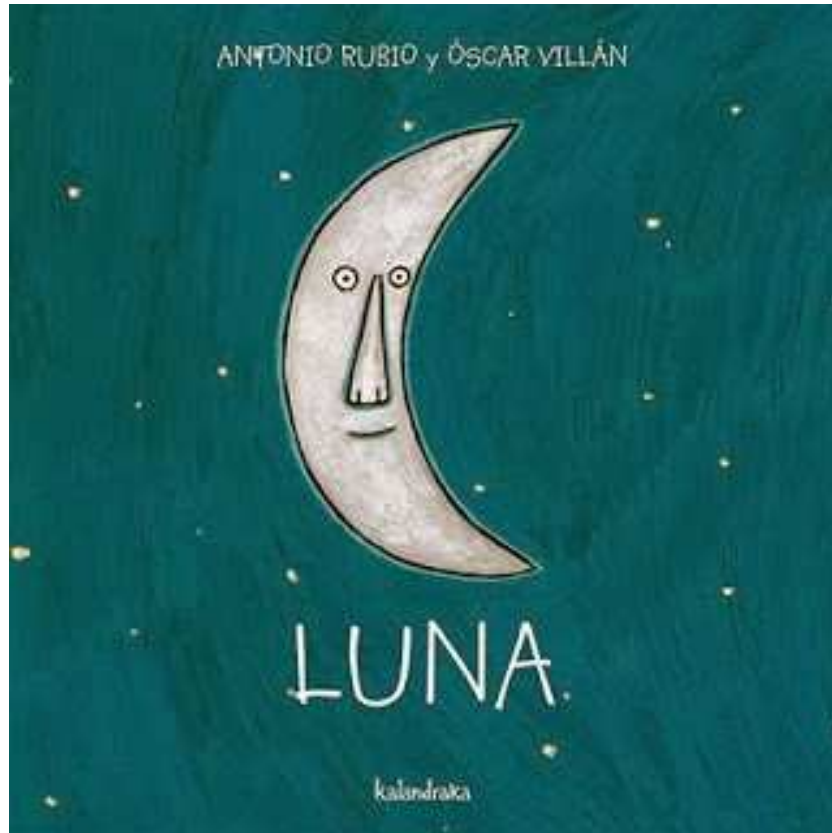
2. ...a los libros...

-Los libros recopilan el conocimiento transmitido hasta entonces de manera oral, ayudan a conocer el mundo que nos rodea, disfrutar de sorpresas, conocer ritmos y rimas, descubrir imágenes o para encontrar historias.

-Esta es una división muy general que nos puede servir desde las primeras edades, aunque luego va aumentando en complejidad y en géneros/ subgéneros y formatos.

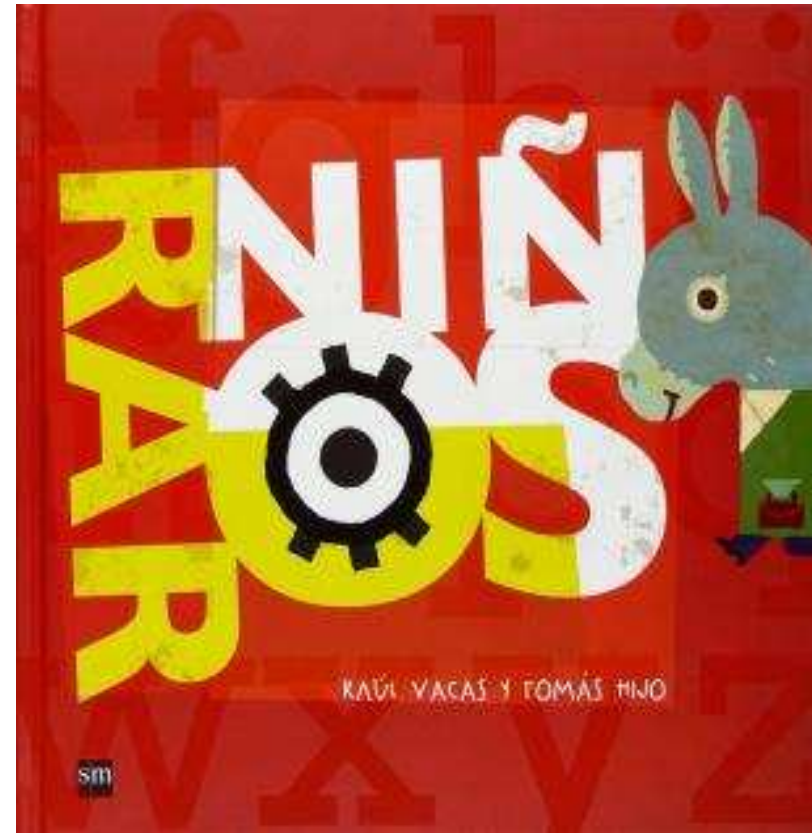
- Hay unas pautas generales que nos gusta resaltar a la hora de recomendar libros infantiles. Una, es que a la hora de recomendar no solo hay que tener en cuenta la edad del lector, sino también la madurez y los intereses del mismo. Y dos, que es interesante descubrir cómo perciben ellos el objeto libro para ayudarles también a acercarse a ellos.

De 0 a 5 años:
EL LIBRO COMO OBJETO



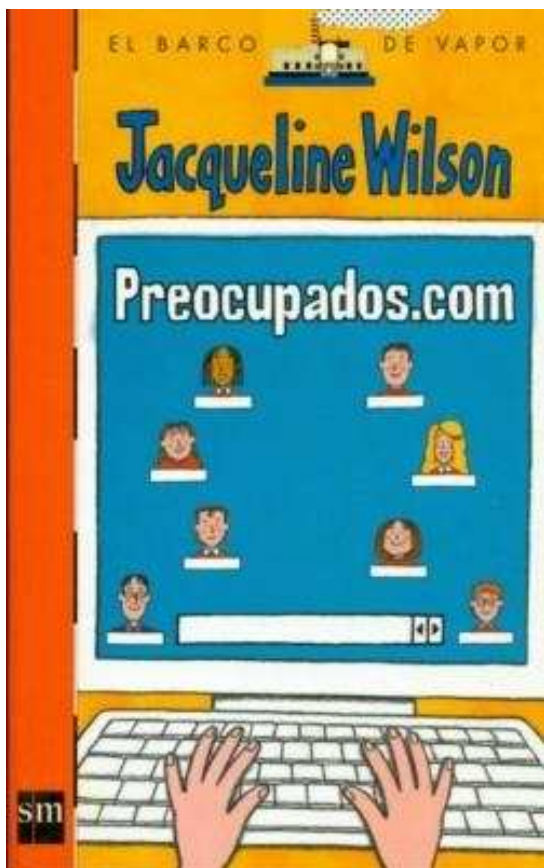
Prelectores. Importancia de la expresión corporal. Lectura de imágenes. Leer sin saber leer. El folclore infantil. Leer juntos. .

De 6 a 8 años:
EL LIBRO COMO APRENDIZAJE



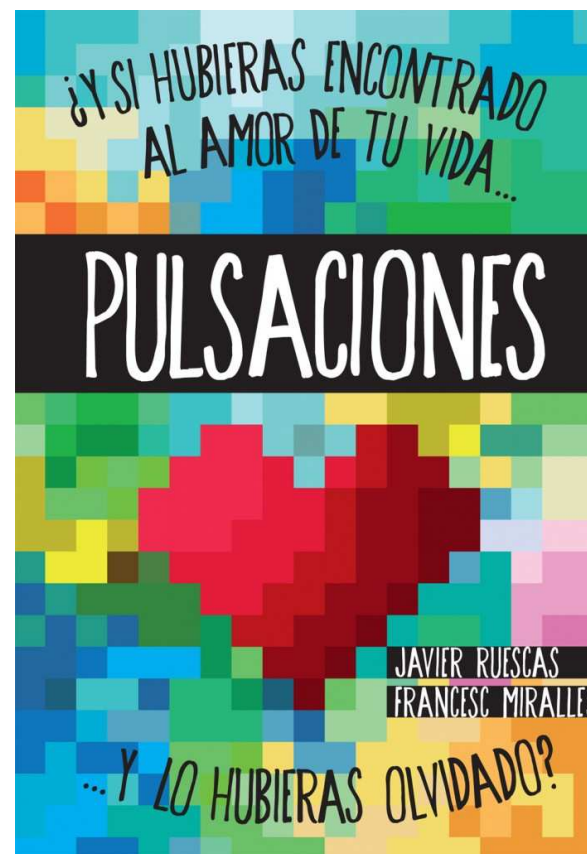
Libros que responden a sus porqués. Cuentos tradicionales y cuentos maravillosos. Crear una biblioteca propia. Tiempo de lectura. .

De 9 a 11 años:
EL LIBRO COMO IDENTIFICACIÓN



Obras de aventuras misterios, fantasías verosímiles, historias de la vida real con humor... Eligen sus propias lecturas. Series. Relación de lectura y escritura. Informativos.

De 12 en adelante:
EL LIBRO COMO ALTERNATIVA



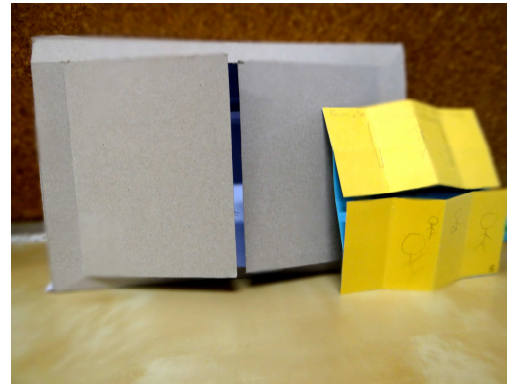
Novelas de compromiso o de evasión. Acto libre que ellos eligen. Libros como modelos de identificación. Roles. Clubes. Otros formatos.

3 ... pasando por la música,...

- Leer la música ayuda a expresar emociones, la música es emoción en sí misma. Por eso es importante ponerles en contacto con distintos estilos y géneros musicales, para multiplicar también las distintas emociones que pueden experimentar a través de ellos
- Hay libros con muchas posibilidades para ser musicalizados y convertir su texto en canción.
- Otra opción es utilizar la música para enriquecer el texto.
- Y también convertir protagonistas de algunas historias en instrumentos musicales, añadiéndoles ritmos e integrando la música como protagonista.

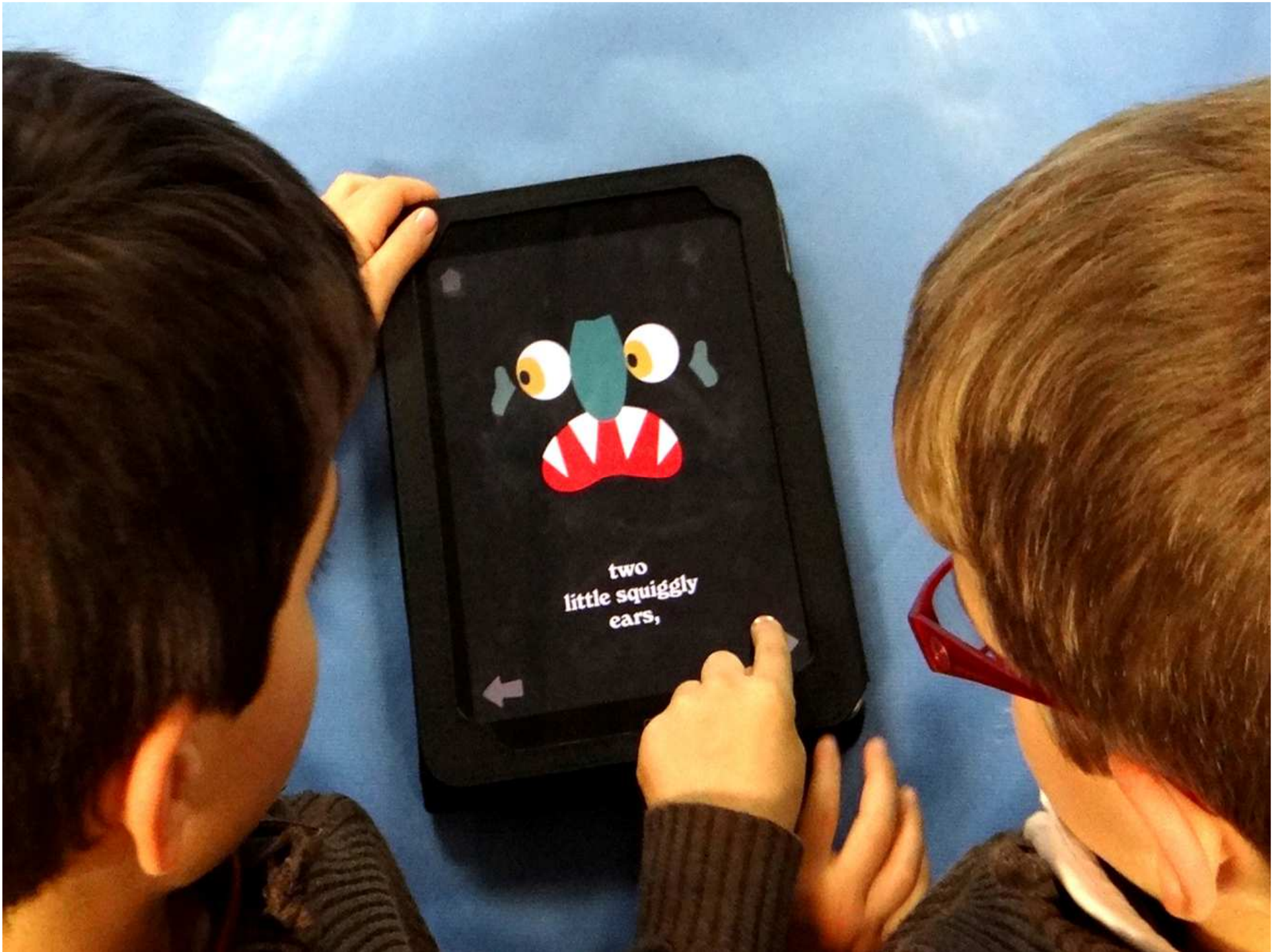
4 ... propuestas creativas ...

- La creatividad tiene que estar presente también en la lectura, permitiendo que los libros cobren vida a través de otros recursos.
- Los títeres son una buena opción para sacar la historia de sus páginas.
- Dramatizar un argumento permite a los niños sentirse protagonistas y obliga a hacer un proceso de interiorización del texto que facilita su comprensión.
- Utilizar el poder de las imágenes para contar una historia facilita la comprensión de la secuenciación, como si se tratara de un "cine de papel".



5 ... y aplicaciones ...

- La lectura digital a través de aplicaciones tiene que ser también una experiencia compartida e integradora.
- Los dispositivos móviles enriquecen a través de la interactividad la experiencia lectora de títulos que se trasladan también del papel a la pantalla de tabletas, teléfonos móviles, iPads...
- Es interesante explorar las posibilidades de apps de diseño para animar a los lectores a crear sus propios libros, canciones o juegos a través de los dispositivos móviles.
- Para ello es conveniente escoger aplicaciones de calidad y recomendables para según qué edades. Resulta de utilidad conocer algún sitio web con reseñas y sugerencias.



6 ... hasta la lectura de páginas web...

- Descubrir recursos que acompañen a títulos que se han trasladado del papel a la pantalla o viceversa, enriqueciendo la experiencia lectora a través de la interactividad.
- A partir de las webs se pueden encontrar consejos o recomendaciones de lectura, como las que proporciona [Leoteca](#), esta comunidad que sirve para encontrar y compartir sugerencias lectoras adecuadas a cada grupo de edad.
- Y localizar propuestas de interés que exploran las posibilidades de la tecnología como recurso lector: canales de cuentos en Youtube, estanterías virtuales como Anobii, agregadores de contenido como Scoop...
- Además de permanecer conectado y permanentemente actualizado gracias a las redes sociales.



PINTEREST

SOCIAL SITE THAT IS ALL ABOUT **DISCOVERY**

LARGEST OPPORTUNITIES



USERS ARE:

♂ 32% MALE

♀ 68% FEMALE

70 MILLION ACTIVE USERS



TWITTER

MICRO BLOGGING SOCIAL SITE THAT LIMITS EACH POST TO **140** CHARACTERS

LARGEST PENETRATION



BUT SPREADING SLOWLY AND STEADILY

5,700 TWEETS

HAPPEN EVERY SECOND

560 MILLION ACTIVE USERS



FACEBOOK

SOCIAL SHARING SITE THAT HAS **1 BILLION** USERS WORLDWIDE

LARGEST OPPORTUNITIES



COMMUNICATING WITH CONSUMERS IN A NON-OBTRUSIVE WAY

USERS SHARE **2.5 BILLION** PIECES OF CONTENT EACH DAY

1 BILLION ACTIVE USERS



INSTAGRAM

SOCIAL SHARING SITE ALL AROUND **PICTURES** AND NOW **15 SECOND VIDEOS**

MANY BRANDS ARE PARTICIPATING THROUGH THE USE OF **# HASHTAGS**

AND POSTING

PICTURES CONSUMERS CAN RELATE TO

MOST FOLLOWED BRAND IS

150 MILLION ACTIVE USERS



GOOGLE+

SOCIAL NETWORK BUILT BY GOOGLE THAT ALLOWS FOR **BRANDS AND USERS** TO BUILD CIRCLES

NOT AS MANY BRANDS ACTIVE, BUT THE ONES THAT ARE TEND TO BE A **GOOD FIT** WITH A GREAT FOLLOWING

GROWING RAPIDLY WITH **925,000**

NEW USERS EVERY DAY

400 MILLION ACTIVE USERS



LINKEDIN

BUSINESS ORIENTED SOCIAL NETWORKING SITE

BRANDS THAT ARE PARTICIPATING ARE **CORPORATE BRANDS** GIVING POTENTIAL AND CURRENT ASSOCIATES A PLACE TO **NETWORK & CONNECT**



79% OF USERS

ARE **35** OR OLDER

240 MILLION ACTIVE USERS

BIBLIOGRAFÍA COLABORATIVA PINTEREST

The image shows the word "Pinit!" in a red, cursive, handwritten-style font. The letter 'P' is significantly larger and more stylized than the other letters, which are in a smaller, consistent cursive script. The exclamation point is also in the same style.

Bienvenidos al universo que va de lo oral a lo digital

<https://www.pinterest.com/unpuntocurioso/de-lo-oral-a-lo-digital/>